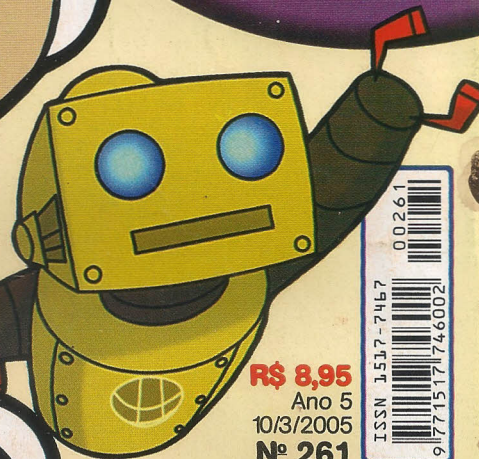
Abril
GBA Pilote máquinas radicais com Banjo e sua turma
RECREIO
TCHIBUM!
Conheça o estilo de natação de cada bicho
MÚMIAS
Desenrolamos esse mistério. Confira!
QUADRINHOS
Procura-se um amigo para o peixe de Lilo
R$ 8,95
Ano 5
10/3/2005
Nº 261
ISSN 1517-7467
GAROTA ATÔMICA
Betty parece uma menina comum, mas é a maior agente secreta do Universo. Saiba tudo sobre a nova heroína da TV
DE OLHO NO MICROSCÓPIO
Descubra do que é feita a poeira
SABE GUARDAR SEGREDO?
Faça o teste e não conte nada para ninguém
www.RECREIOONLINE.com.br

RECREIO

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE EXISTE A ESTÁTUA DA LIBERDADE?

Guilherme A. Pereira, 10 anos
Curitiba – PR

A Estátua da Liberdade, que fica em Nova York, nos Estados Unidos, foi um presente do povo francês ao povo americano para comemorar o centenário da independência dos Estados Unidos e celebrar as boas relações entre os dois países. Ela ficou pronta em 1885.

O TERRITÓRIO DE UMA ESPÉCIE DE AVE PODE SER UTILIZADO POR OUTRA ESPÉCIE?

Fábio Silva Oliveira
Uberaba – MG

As aves costumam marcar território para afastar animais da mesma espécie, com os quais disputam namoradas ou alimento. Por isso, muitas vezes o mesmo território pode ser usado por espécies diferentes, pois não há competição por fêmeas e o comportamento de um pássaro não atrapalha em nada a vida de outro.

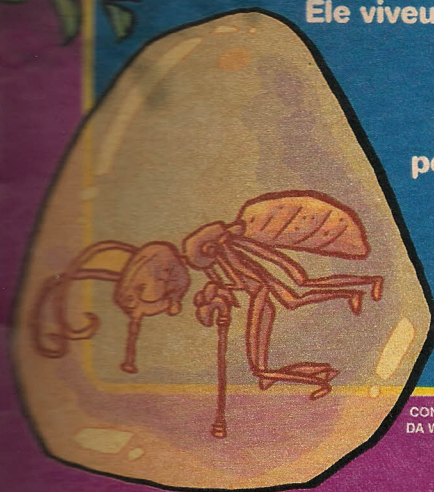
COMO AS ÁGUAS-VIVAS SE ACASALAM E NÃO SE QUEIMAM?

Gabriel Gonçalves Germano
Betim – MG

As águas-vivas não se acasalam. Os machos e as fêmeas liberam na água suas células de reprodução. Essas células se encontram e acontece a fecundação, que dá origem às larvas desse bicho. Mesmo quando uma água-viva encosta em outra, elas não se queimam porque os sensores do animal não reconhecem o corpo de outra água-viva como um objeto estranho. Assim elas não acionam suas defesas, ou seja, não injetam veneno.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

VOCÊ SABIA QUE...

Foi encontrado o fóssil do inseto mais antigo da Terra? Ele viveu há 39 milhões de anos e foi achado dentro de uma pedra de âmbar. Ele tem 8 milímetros e asas em forma de leque.

CONSULTORIA: ASSESSORIA DE IMPRENSA DA WARNER BROS., CARLOS DANIEL PÉREZ (professor de zoologia da UFPE) e MARTHA ARGEL (bióloga, especialista em aves brasileiras).

FONTES: SITE DO NATIONAL PARK SERVICE (HTTP://WWW.NPS.GOV/STLI), REVISTA MUNDO ESTRANHO

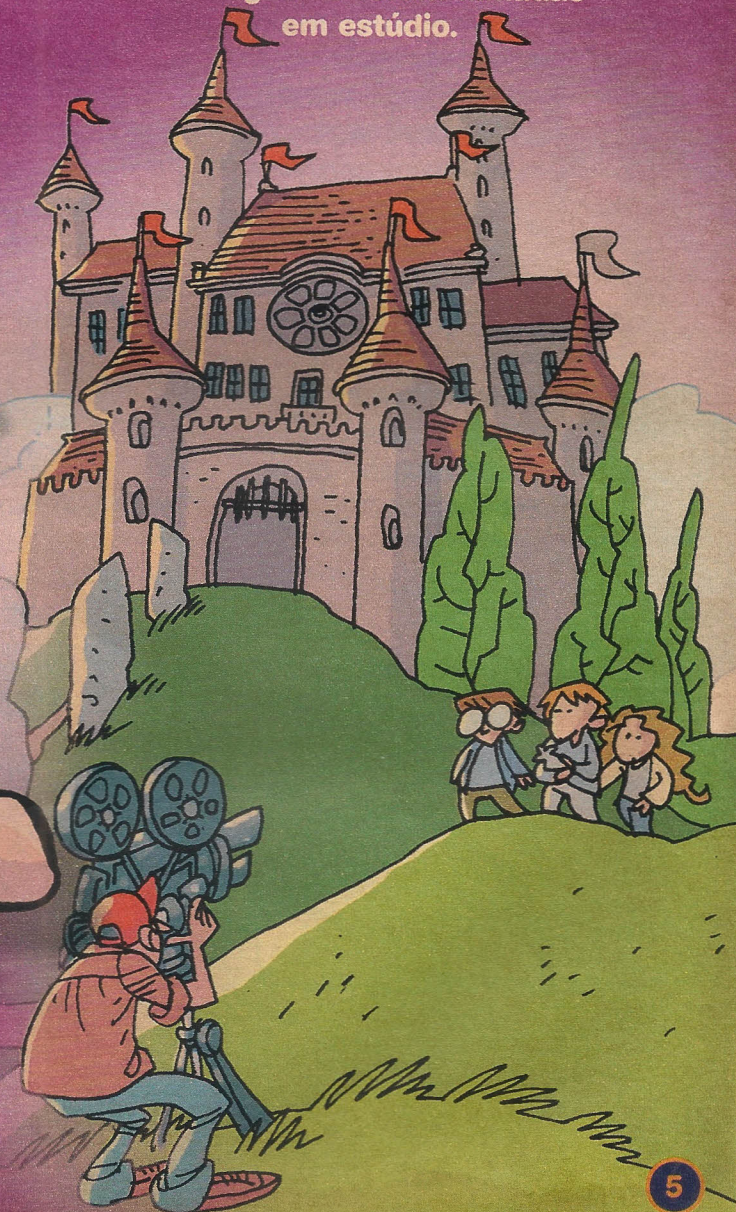
ONDE FORAM FILMADAS AS CENAS DO CASTELO DO FILME HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN?

Cecília Fanha Dornelles
Por e-mail

As cenas que mostram o lado de fora do castelo de Hogwarts foram feitas no Castelo Alnwick, em Northumberland, no norte da Inglaterra, um lugar habitado por uma família de nobres. Ali também foi gravado o primeiro filme da série, Harry Potter e a Pedra Filosofal. As cenas dentro de Hogwarts foram filmadas em estúdio.

QUEM INVENTOU O CELULAR?

Rafael Hannaui Bastos, 10 anos
Jaguari – RS

Foi o pesquisador Martin Cooper, da empresa Motorola, em 1973. O aparelho tinha cerca de 1 quilo, 25 centímetros de comprimento e 7 centímetros de largura. A bateria permitia 20 minutos de uso. O invento só começou a ser vendido dez anos depois pela própria Motorola.

VOCÊ SABE GUARDAR SEGREDO?

Descubra se você consegue esconder a sete chaves as histórias que ninguém pode saber.

1 A turma vai fazer uma festa-surpresa para seu melhor amigo e você:

- A Dá uma pista a ele, pois ele vai gostar.
- B Tem de se segurar para não falar nada.
- C Guarda o segredo.

2 Numa briga em casa, a primeira reação é:

- A Tentar se acalmar.
- B Encontrar os amigos e contar tudo o que aconteceu.
- C Ligar para seu melhor amigo e desabafar.

3 Seu primo começa a namorar e pede que você não comente com ninguém. Qual a sua reação?

- A Conta logo para a família inteira.
- B Fala para os seus pais e pede que eles não comentem.
- C Não comenta com ninguém.

4 Se acordasse com superpoderes, você:

- A Teria uma identidade secreta.
- B Ficaria famoso.
- C Contaria a novidade só para os amigos.

5 Você costuma dizer mais vezes:

- A *Eu não vou contar!*
- B *Não sei se posso falar.*
- C *Você não sabe da melhor...*

6 Sua mãe vai comprar uma bolsa e seu pai pretende dar a ela uma outra bem parecida. Como você reage?

- A Faz ela mudar de idéia dizendo que a bolsa é feia e cara.
- B Conta que seu pai já comprou uma igual.
- C Tenta fazê-la desistir e só revela o segredo se a tática falhar.

7 Um amigo comenta que está chateado com alguém da turma e você:

A Conta para o pessoal e pergunta o que eles acham.

B Não fala nada, já que não é assunto seu.

C Fala com o colega que chateou seu amigo para ajudar.

8 Ao descobrir a identidade de seu herói favorito, você:

A Contaria a um amigo e pediria segredo.

B Espalharia a novidade até nos jornais.

C Fingiria não saber.

9 Quando participa de um amigo-secreto, você:

A Sempre acaba contando quem você tirou.

B Não revela o nome de seu amigo a ninguém.

C Fala quem você tirou para quem conta o segredo a você.

10 Você já levou bronca por ter falado o que não devia?

A Sim, muitas vezes.

B Algumas vezes.

C Nunca.

11 Um amigo diz que foi o vencedor em um concurso na escola, mas pede segredo. O que você faz?

A Passa o zíper na boca.

B Sem querer, fala para outro amigo.

C Fica tão empolgado que acaba espalhando a notícia.

12 Se um amigo mostra páginas do diário para você, qual a sua reação?

A Comenta o que viu com um colega que com certeza guardará segredo.

B Não conta nada para ninguém.

C Só fala se alguém perguntar, afinal ele não pediu segredo.

SOME SEU PONTOS

	A	B	C
1	A 1	B 2	C 3
2	A 3	B 1	C 2
3	A 1	B 2	C 3
4	A 3	B 1	C 2
5	A 3	B 2	C 1
6	A 3	B 1	C 2
7	A 1	B 3	C 2
8	A 2	B 1	C 3
9	A 1	B 3	C 2
10	A 1	B 2	C 3
11	A 3	B 2	C 1
12	A 1	B 3	C 2

RESULTADO

DE 12 A 20 PONTOS

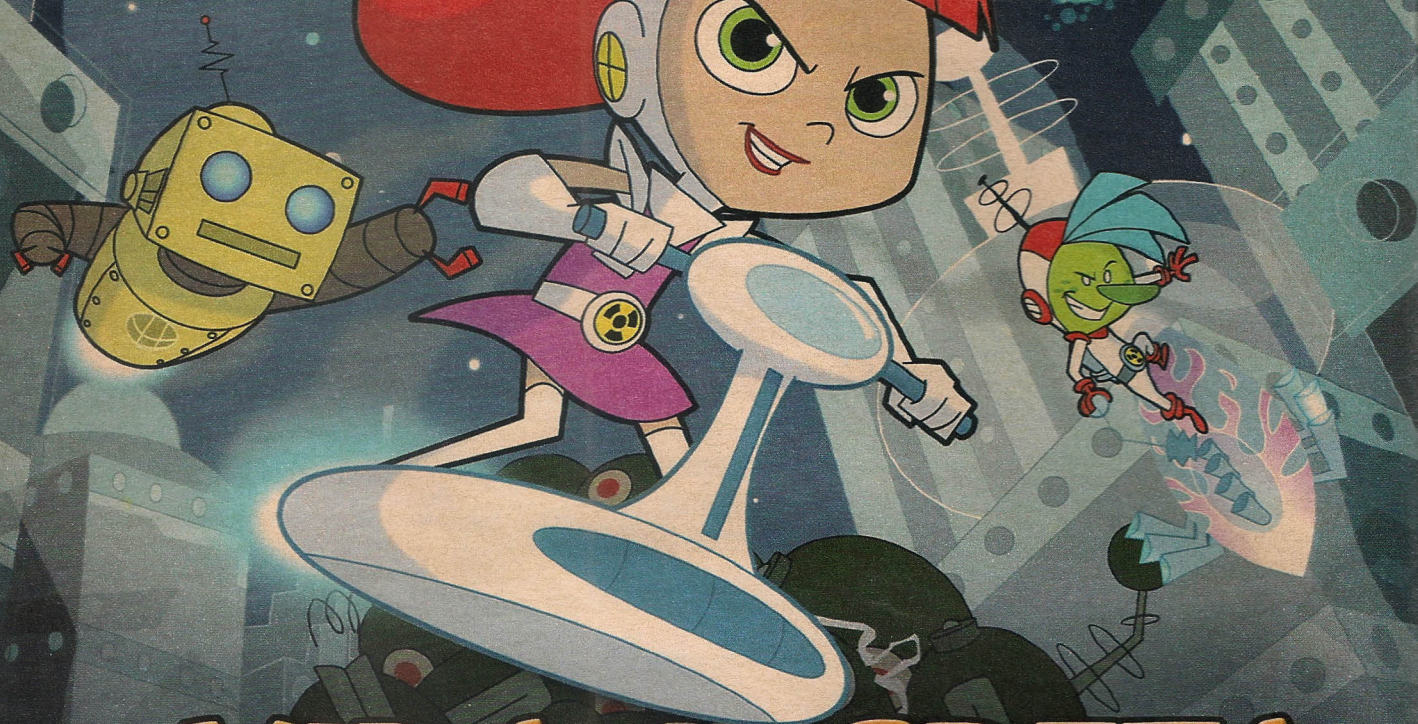
Mesmo sem querer, você costuma comentar assuntos dos outros com conhecidos. Isso pode acabar magoando alguém, por isso se esforce para fechar a boca. Uma coisa que não parece tão importante para você pode significar muito para um amigo e nem todo mundo gosta de dividir segredos.

DE 21 A 30 PONTOS

Você até consegue preservar um segredo, mas de vez em quando tem de se segurar para não deixar as notícias escaparem. Isso é normal, pois às vezes a gente se empolga e quer dividir essa animação com os outros. Procure tomar cuidado.

DE 31 A 36 PONTOS

Você é capaz de guardar um segredo e todos sabem que não vai sair tagarelando. Isso é legal, mas fique atento para não esconder demais seus assuntos. Às vezes, é bom falar com alguém sobre o que acontece com você e pedir um conselho.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

A VIDA SECRETA DE BETTY ATÔMICA

Conheça a nova personagem dos desenhos que parece uma menina comum, mas é uma heroína do Universo.

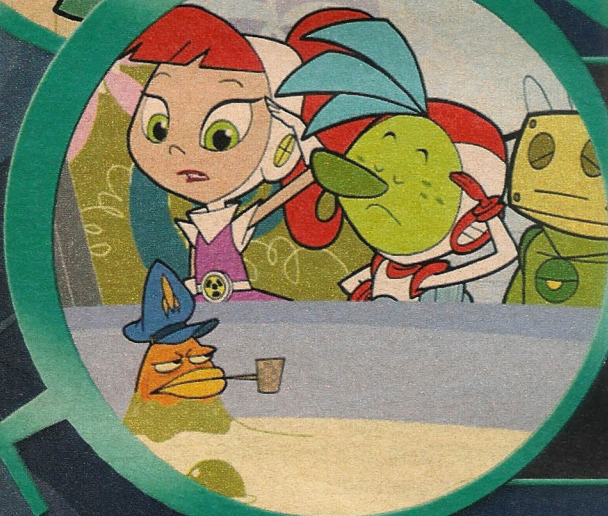
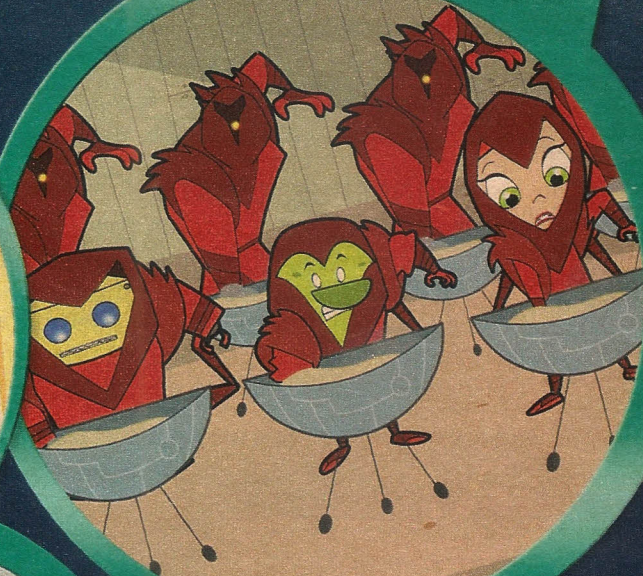
Muita gente tem um segredo. Mas um igual ao da garota Betty, que estréia na TV em março, é bem difícil. O que ela esconde é mais do que um segredo: é uma vida secreta!

Para os seus pais e amigos Betty é uma doce menina. Mas para o resto do Universo ela é a poderosa Betty Atômica, a Defensora do Cosmo.

Sua fama de invencível corre pelas estrelas e não existe uma civilização alienígena que não tenha ouvido falar de suas façanhas contra os piores vilões do Universo.

Ela é a principal agente do Batalhão 147, uma organização que zela pela segurança interplanetária, chefiada pelo Almirante. Quando uma galáxia está em perigo, ele chama sua agente predileta para resolver tudo.

Betty está sempre pronta para entrar em ação, mesmo que esteja no banho, no meio de um campeonato de skate ou visitando uma feira de ciências. Ela acaba dando um jeito de sair de fininho para se transformar em Betty Atômica.

Texto CLÁUDIO FRAGATA
Design ANDREA NALIATO

Betty é uma garota curiosa, que não tem medo de nada. No espaço, ela vive aventuras de tirar o fôlego e se mete em situações muito engraçadas. Ela e sua equipe estão sempre prontos para obedecer às ordens do Almirante, que é um peixe intergaláctico.

O desenho Betty Atômica é exibido de segunda a sexta, às 15h30, no Cartoon Network.

Esses sumiços trazem confusão para a vida terráquea de Betty. Os colegas acham seu comportamento estranho, mas ela prefere ficar com fama de esquisita a revelar a verdade. Imagine o que os pais dela não fariam se descobrissem os perigos que a filha enfrenta.

O arquiinimigo de Betty é o gato Máximo, um vilão com planos malignos para dominar o Universo. Ele até hoje não deu muita sorte porque o Almirante sempre aciona a heroína para detê-lo. Ao receber um chamado, ela embarca em sua nave com o co-piloto Faísca e o robô X-5.

Se não bastasse ter que enfrentar vilões, Betty tem problemas na Terra. Um é a sua colega Penélope, uma patricinha que vive fazendo comentários maldosos. Outro é o gato de estimação da família, que apronta de tudo e põe a culpa na menina.

Ainda bem que ela tem por perto o amigo Noah. Os dois estudam na mesma classe e ele dá a maior força para ela. E não é isso mesmo que os grandes amigos devem fazer?

Conheça os personagens

TURMA TERRÁQUEA

PURRSEFUS, O GATO

Ele é tratado como se fosse gente e é ciumento e manhoso. Seu passatempo predileto é deixar Betty encrencada para que ela leve bronca da mãe. Quando a garota não está em casa, Purrsefus aproveita para bagunçar o quarto dela ou então para mexer com o peixinho dourado de estimação.

PENÉLOPE

É uma das garotas mais conhecidas da escola e faz o que pode para se exibir. Riquinha e metida, um de seus passatempos preferidos é cutucar Betty com gracinhas maldosas.

BETTY

Na Terra, ela é um pouco diferente de suas amigas, pois não gosta de fofocas nem de passear no shopping. Prefere estudar matemática e ler livros de ciência.

NOAH

É o melhor amigo de Betty na Terra. Ele é esperto e adora matemática. Os dois fazem as lições juntos e vão ao cinema e ao parque. A única coisa que Noah não entende muito bem é por que Betty sempre chega atrasada aos encontros ou então desaparece repentinamente durante um passeio.

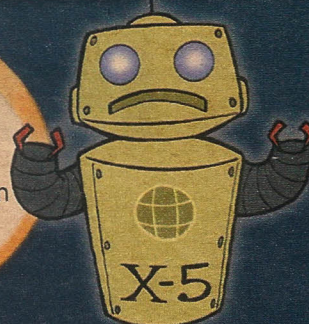
PAI E MÃE

Se um dia eles descobrissem que Betty viaja pelo espaço em uma nave superveloz, com certeza proibiriam essa aventura. Não porque sejam chatos, mas porque amam sua filha e não permitiriam que ela corresse tantos perigos. Mas os dois vivem ocupados com suas tarefas do dia-a-dia e nem desconfiam que a filha é guardiã do Universo.

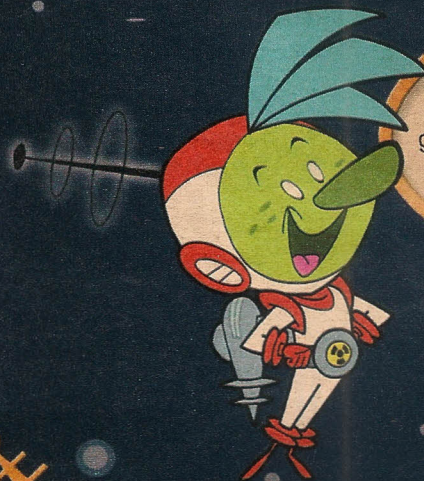
dos dois mundos de Betty

TURMA ESPACIAL

X5

Tripulante da nave Hipergaláctica, ele foi programado para responder a perguntas e encontrar saídas para situações difíceis. Pode consertar o sistema de propulsão da nave e até localizar um restaurante em um planeta desconhecido. Nunca deixa Betty e Faísca na mão. Ele sabe tudo mesmo!

FAÍSCA

O co-piloto da nave é amigão de Betty Atômica. Seu sonho é se tornar um guardião do Universo tão poderoso quanto ela, mas por enquanto Faísca protege e ajuda sua amiga na luta contra os vilões intergalácticos.

As missões no espaço estão acima de tudo para ela e por isso Betty não liga para a zombaria dos colegas da escola sobre os seus sumiços misteriosos e seu comportamento estranho.

MÍNIMO

É o parceiro atrapalhado de Máximo. Foi bioenergeticamente criado para obedecer a todas as ordens do vilão. Ele de fato obedece, mas isso não significa que tudo saia de acordo com os planos do malvadão.

MÁXIMO

É o maior inimigo de Betty Atômica. Sempre dá uma risada maligna quando planeja alguma maldade e vive rindo, pois pensa em maldades o tempo inteiro. Quer dominar o Universo e descobrir a base secreta de Betty para destruí-la de uma vez por todas. Nem sonha que ela vive no planeta Terra.

Poder felino

Você já notou como de vez em quando aparece um novo gato como vilão nos desenhos? Betty Atômica encara logo dois, um na Terra e um no espaço. Essa implicância com felinos vem do tempo em que as pessoas consideradas bruxas eram perseguidas e também os gatos vistos como traiçoeiros, porque saem à noite e sabem escapar de armadilhas como ninguém. Hoje a gente sabe como esses bichos são fofos e carinhosos. Se você fosse criar um desenho, que bicho escolheria para ser um vilão e por quê? Entre no site da RECREIO e conte pra gente.

www.recreionline.com.br

NASA

PÓ ALIENÍGENA
O espaço está cheio de poeira cósmica, que surge de impactos entre corpos celestes e explosões. As caudas dos cometas, por exemplo, são poeira pura. Quando os grãos de poeira espacial se juntam e se combinam com certos gases que existem no Universo, podem dar origem a estrelas, meteoros ou até planetas. A Terra se formou assim.

OLHA A CHUVA!
Parece incrível, mas algumas nuvens precisam de poeira para existir. É que é o vapor d'água se junta em volta das partículas de pó suspensas no ar para formar as nuvens. Depois ele se condensa e cai na forma de chuva.

LÁ VEM PO

Descubra como o pó se forma em todos os can

Você pode viajar o mundo inteiro e até mudar de planeta, mas não vai conseguir se livrar dela. Há poeira por todo lado.

Formada por um conjunto de partículas sólidas, ela existe até no espaço e tem grãos de diversos tamanhos.

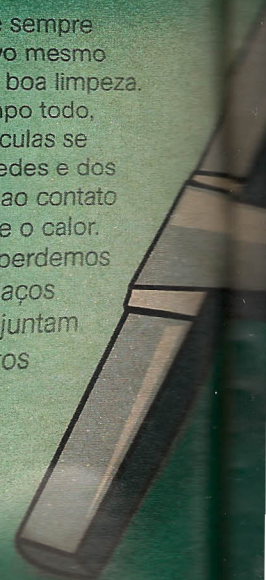
A fumaça que sai das chaminés de fábricas, por exemplo, é composta por partículas quase invisíveis. Mas há outras maiores, chamadas de granulares, como os grãos de terra e areia levantados pelo vento.

Muitos outros materiais podem formar a poeira, alguns até um pouco nojentos. São restos de seres vivos, migalhas de alimentos, fezes de insetos, pedaços de plantas ou até bichos, como os ácaros.

Para saber exatamente que tipos de partículas estão na poeira, é preciso usar um microscópio.

Mas para ver a poeira basta olhar ao seu redor. Ela está no ar e sempre aparece de novo mesmo depois de uma boa limpeza.

É que, o tempo todo, pequenas partículas se soltam das paredes e dos móveis, devido ao contato com o ar, a luz e o calor. Enquanto isso, perdemos minúsculos pedaços de pele, que se juntam a restos de insetos e de vegetais. E tudo isso vai formando mais e mais poeira.

CONSULTORIA: CLÁUDIO FURUKAWA (físico da USP), CELSO HENRIQUE DE OLIVEIRA (professor de medicina da Universidade São Francisco) e ENOS PICAZZIO (professor do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP).

VIAJANTES

Os cientistas acreditam que partículas de pó viajam pelo planeta. Algumas saem da África e vêm até a selva amazônica, transportadas pelo vento! Em regiões como o Saara e o Mar Vermelho, há tempestades de poeira que podem ser vistas do espaço.

Texto CRISTIANE YAMAZATO

Olhando a poeira de casa no microscópio, a gente descobre partículas de materiais diferentes.

PEQUENOS INIMIGOS

Um dos microorganismos que vivem na poeira é o ácaro. Suas fezes, que ficam no ar, podem causar alergias e crises de bronquite. Ele se alimenta principalmente de restos de pele, que se soltam do nosso corpo sem que a gente perceba. O colchão é o lugar preferido dos ácaros, pois fica quentinho e cheio de células de pele enquanto a gente dorme. Por isso, é importante limpar o colchão, deixá-lo tomar ar fresco, virá-lo a cada 15 dias e, se possível, cobri-lo com uma capa protetora de plástico.

promoção Cole na turma do Mr. Pritt

Vire você também 1 dos 10 personagens de história em quadrinhos, publicada na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano de **escola paga, 1 computador** com impressora e **1 ano de Revista** Recreio.

ANDRÉ ELIAS BAPTISTELLA
12 anos - Araras - SP
1º sorteado

Para participar, peça para sua mãe enviar uma carta até 4/4/2005 para: Cole na turma do Mr. Pritt CEP 05931-960 – São Paulo – SP, informando a data de validade e o código de barras de qualquer produto Pritt.* Ela tem que juntar uma foto sua e responder à pergunta: "Quais as características que fazem de você um personagem de quadrinhos?". 10 cartas serão premiadas. Sua mãe capricha na resposta, a gente capricha no desenho. Veja o regulamento e participe também pelo www.pritt.com.br

Meu Skate

TODOS OS MEUS AMIGOS TÊM SKATE, MENOS EU...

QUANDO EU TIVER O MEU NÃO VOU EMPRESTAR PRA NINGUÉM.

ANDRÉ, DEIXA EU DAR UMA VOLTA?
NÃO ELE É SÓ MEU

SÓ UMA VOLTINHA...
PEDE PARA O SEU PAI COMPRAR UM, ORAS!

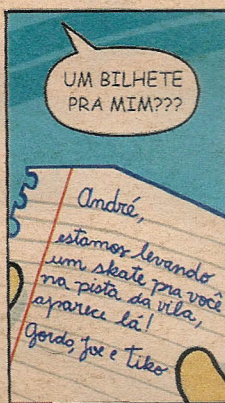
O SKATE É SÓ MEEEUUU!!!!

CADÊ TODO MUNDO?

PUXA, ERA TUDO UM SONHO!
OLHA!

UM BILHETE PRA MIM???
André,
estamos levando um skate pra você na pista da vila, aparece lá!
Gordo, Joe e Tiko

MEUS AMIGOS VÃO ME EMPRESTAR UM SKATE! FUI!!!

VIU? QUEM TEM AMIGOS NUNCA ESTÁ SOZINHO E SEMPRE COLA NAS MELHORES COISAS!
Pritt

Henkel

CAMPEÕES

Entre nessa onda e descubra os dife

FORÇA NA CAUDA
Os golfinhos e as baleias, que precisam subir rapidamente até a superfície para respirar, balançam a cauda para cima e para baixo para ganhar impulso. A pele lisa e emborrachada ajuda a deslizar. O formato do corpo dos golfinhos garante velocidades de até 65 quilômetros por hora.

NADO SINCRONIZADO
As águas-vivas nadam em grupo e contraem o corpo empurrando a água que está na parte de baixo delas. Esse movimento as leva para frente por alguns segundos. Como não conseguem controlar a direção em que nadam, costumam pegar carona em correntes marinhas para viajar longas distâncias.

ASA OU NADADEIRA
Os pingüins usam as asas como nadadeiras. Eles abrem as asas e empurram a água para trás e depois juntam as asas ao corpo para deslizar mais rapidamente. As penas que cobrem seu corpo são lubrificadas com um tipo de óleo, facilitando o deslizamento.

BALANÇANDO O ESQUELETO
Ao mesmo tempo em que contraem os músculos de um lado do corpo, os peixes relaxam os do outro lado. Assim, ondulam o corpo empurrando a água para trás. O baiacu só ondula a nadadeira da cauda. Como a maioria dos peixes, ele tem o corpo recoberto por uma gosma para deslizar na água.

ELES NÃO SABEM NADAR
Há bichos que vivem no oceano, mas não nadam. A estrela-do-mar, por exemplo, se move com suas ventosas, que se fixam em pedras e no solo. Já os ouriços têm espinhos que servem como alavancas. E o plâncton, uma comunidade de vegetais e animais minúsculos, simplesmente fica flutuando na água.

DANÇA NA ÁGUA
As arraias ondulam as nadadeiras para deslizar para frente. Algumas espécies conseguem até pular fazendo esse movimento. A maioria possui uma cobertura na pele que a deixa mais lisa e escorregadia.

DE NATAÇÃO

rentes estilos de natação dos animais.

PARA FRENTE E PARA TRÁS

As tartarugas marinhas têm quatro nadadeiras. As duas da frente são superfortes e se movem como remos, jogando o animal para frente. Já as traseiras são lemes, que dão direção ao movimento.

MUITO VELOZ

Polvos e lulas usam a propulsão para nadar. Eles sugam a água para uma espécie de bolsa atrás da cabeça. Depois apertam essa bolsa com força, produzindo um jato que os joga para frente em alta velocidade.

CONSULTORIA: ALVARO ESTEVES MIGOTTO (biólogo do Centro de Biologia Marinha da USP), ANDRESSA PINTER DOS SANTOS (aluna de doutorado do Instituto Oceanográfico da Universidade de São Paulo), LUIS RICARDO LOPES DE SIMONE (zoólogo especialista em moluscos do Museu de Zoologia da USP), MARIO MANOEL ROLLO JR. (professor especialista em ecologia de mamíferos marinhos da UNESP – Campus São Vicente), OTTO BISMARCK FAZZANO GADIG (professor de ciências biológicas da UNESP – Campus São Vicente) e VALÉRIA FLORA HADEL (bióloga do Centro de Biologia Marinha da USP).

Texto JULIA MOIÓLI

Ilustração ROGÉRIO MAROJA

COM FOTOS CORBIS/STOCKFOTOS E FUNDO DE ALEXANDRE JUBRAN

VELOCIDADE MÁXIMA

O formato do corpo do tubarão facilita o seu deslizamento na água. A nadadeira caudal ajuda o animal a tomar impulso para poderosos arranques. As nadadeiras dão equilíbrio e, junto com os músculos fortes, permitem que ele faça manobras radicais. Algumas espécies nadam a 70 quilômetros por hora.

Chegou ROBITS. Uma cole

A nova coleção da RECREIO traz 20 robôs com habilidades diferentes para você se divertir com a turma em disputas empolgantes. Prepare-se para acionar o veloz pião de Spyro 4, lançar a hélice do robô Myron 3, brincar com os sinais luminosos de Lux e descobrir muitas surpresas com ROBITS.

Na próxima semana, conheça o SLING. Enquanto isso...

FICHA

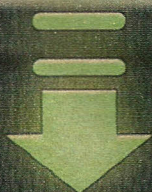
SLING

EQUIPE: ROBIT
TIPO: Elástico
ESTILO: Ataque

Resistência
Potência
Inteligência
Agilidade

ARMA SECRETA: Língua projetora superaderente
PONTO FRACO: Lenta recuperação de ânimo quando algo dá errado

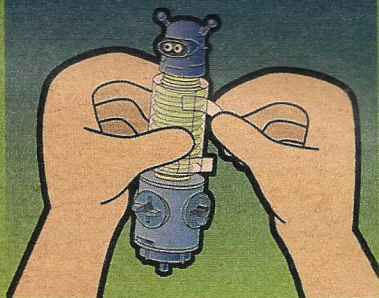
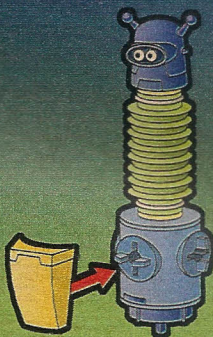
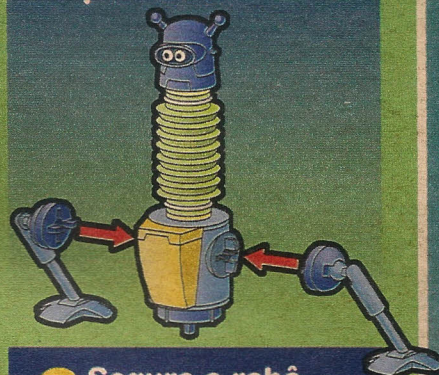
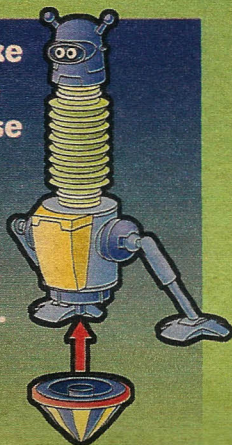
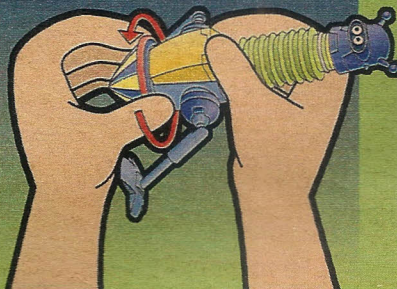
EDITORA Abril

Com a RECREIO você vai ganhar mais um minigibi e um novo ROBIT, o SLING. Ele é bem-humorado e responde rápido a seus comandos: é só apertá-lo e ele estica a língua.

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio

RECREIO
Toda quinta nas bancas

...encare o desafio ROBIT. Monte o SPYRO e divirta-se!

1 Tire a proteção de plástico que fica em volta da sanfona.

2 Encaixe o escudo no peito do Spyro 4.

3 Encaixe os braços, deixando-os levemente virados para trás.

4 Encaixe o pião da base e dê meio giro para fixá-lo.

5 Gire o pião, no máximo cinco vezes, para dar corda.

6 Segure o robô acima da arena e pressione a cabeça do Spyro para acionar o pião.

7 Se você estiver brincado com um ou mais amigos, marquem os piões. Depois soltem todos ao mesmo tempo dentro da arena.

8 O pião que prender o outro dentro de um dos quatro cantos é o vencedor. Se um pião entrar em um dos cantos e voltar para o centro da arena, a brincadeira continua.

Se nenhum pião ficar preso em um dos quatro cantos, vence aquele que rodar por mais tempo.

PASSATEMPO
Resposta na página 42.
Cadê?
Coloque sua roupa de praia e tente encontrar as figuras que aparecem em destaque.
OS PIRATA I
Redação:
Minhas Férias

MR. GUACHE

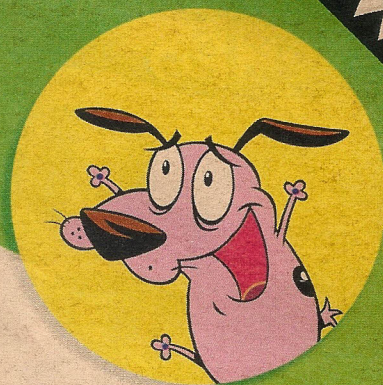
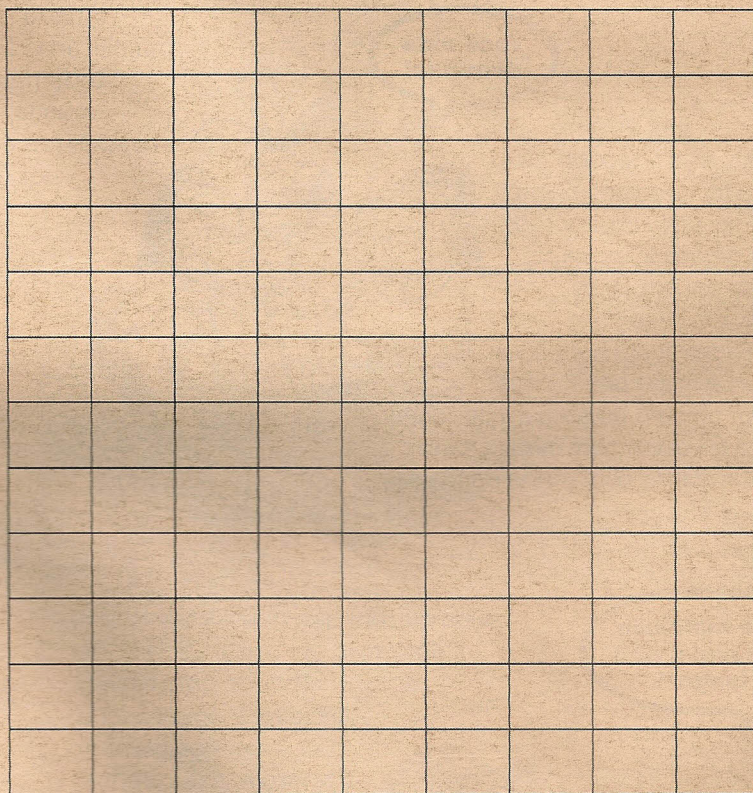
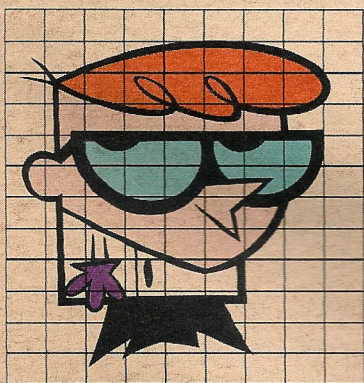
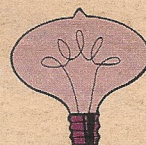
MINI SCHIN

Divertido até a última gota.

experimenta! SCHIN guaraná 250ml

experimenta! SCHIN cola 250ml

SCHINCARIOL

www.minischin.com.br

Agora é só dar um gole no seu
Mini Schin e desenhar
o seu cientista preferido.

Já estou tonta!

TURMA ENROLADA

Abra o sarcófago e descubra dez curiosidades sobre as múmias.

Quem são elas?

As múmias existem de verdade e foram feitas por povos antigos que queriam conservar o corpo dos mortos para que começassem uma nova vida em outro mundo. Eles acreditavam que as pessoas mumificadas se tornariam imortais. Mas não era todo mundo que tinha dinheiro para virar múmia. Quanto mais rica a pessoa, mais caprichada era a sua mumificação. Os faraós, por exemplo, eram mumificados com tanto cuidado que suas múmias são as mais bem conservadas até hoje.

A receita

Há várias maneiras de fazer uma múmia, mas a receita mais caprichada foi inventada pelos egípcios. Eles lavavam o corpo, tiravam os órgãos internos e os colocavam em vasos decorados. Em seguida, o corpo era lavado novamente com ervas perfumadas e ficava uns 70 dias coberto por um tipo de sal para desidratar. Depois, era enrolado com faixas grossas, que eram grudadas com resina de plantas.

Pode existir uma perto de você...

Não é preciso ir até o Egito para ver múmias de verdade. No Museu Nacional, no Rio de Janeiro, existe uma coleção que foi trazida por dom Pedro I e dom Pedro II. Uma das peças é o sarcófago de Sha-amun-em-su, uma cantora do templo de Amon. Ele nunca foi aberto para não estragar a peça. Para ver e identificar a múmia dentro dele, os arqueólogos usaram aparelhos de raios X.

Que maldição que nada! São fungos!

A maldição

Lendas dizem que quem perturbar o descanso de uma múmia pode acabar sofrendo uma terrível maldição. E uma história verdadeira que reforçou essa crença. Pesquisadores que descobriram a múmia de Tutancâmon, em 1922, morreram logo depois. Alguns cientistas acham que isso aconteceu porque a tumba do faraó estava cheia de substâncias tóxicas, mas outros acreditam que o lugar foi contaminado por fungos que acabaram provocando doenças.

CONSULTORIA: MAURÍCIO ELVIS SCHNEIDER (historiador que participou de escavações arqueológicas no Egito) e MARGARET MARCHIORI BAKOS (professora de história da PUC).
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ROGÉRIO MAROJA

Sucesso nas telas

As múmias estão entre os vilões preferidos dos criadores de filmes de terror e desenhos. Já apareceram em mais de 50 filmes e estão em cartaz desde o início da década de 1930, nos primeiros filmes sonoros. Na época, elas já eram enormes e apareciam cobertas por faixas, perseguindo cientistas ou invasores com os braços esticados, exatamente como fazem hoje. E já reparou como nunca precisam dizer nada para assustar?

O Vale das Múmias

Parece até nome de filme de terror, mas é uma região do Egito onde foram encontradas cerca de 100 múmias de mulheres, velhos e jovens ricos, todas enroladas em faixas pintadas e cobertas com placas de ouro. Os arqueólogos calculam que ainda existam nesse lugar perto de 10 mil múmias para serem estudadas.

Droga! Não é uma múmia!

Vamos procurar em outro lugar...

Bichos que se enrolaram

Os egípcios eram tão apegados a seus bichos de estimação que muito animais foram mumificados com seus donos. Os arqueólogos já encontraram múmias de cães, gatos, gazelas, pássaros e até de crocodilos.

Pelo mundo

Além dos egípcios, outros povos mumificavam os mortos. As múmias mais antigas foram encontradas no Chile, no Peru e na China. Os chincorros, povo que vivia no norte do Chile, tinham um método de fazer múmias com lama, por volta de 5.000 anos antes de Cristo.

Calçada da fama

Algumas múmias ficaram famosas. A mais conhecida é a de Tutancâmon, que foi coroado faraó quando era criança e morreu jovem. Sua tumba estava intocada quando foi descoberta, enquanto muitas já haviam sido invadidas por ladrões. Ele foi enterrado junto com jóias, estátuas, armas, móveis e até barcos. Outras múmias muito conhecidas são a do faraó Seti I e a de seu filho Ramsés II, que estão no Museu do Cairo, no Egito.

Proteção

Depois de pronta, a múmia de um faraó era colocada em sarcófagos, parecidos com caixões, que ficavam uns dentro dos outros. Quanto mais caixões, maior a proteção dos deuses. Os sarcófagos eram feitos de madeira e de ouro e tinham desenhos, símbolos e mensagens gravados. Nas tampas, uma imagem ou máscara reproduziam o rosto do rei. Os sarcófagos ficavam guardados em tumbas ou pirâmides.

Uma grande descob

A partir da próxima semana, a RECREIO vai trazer grátis pôsteres incríveis para você!

Em cada pôster, um tema diferente: Bichos, Espaço, Ciências, História e muito mais.

Para você aprender e se divertir.

São 10 pôsteres diferentes. Colecione!

Criação:

SUPER INTERESSANTE

DISPUTA NO AR

Decole com Banjo Pilot no Game Boy Advance

Banjo e seus amigos vão se divertir em uma corrida de aviões e você pode decolar com eles em aeronaves cheias de truques. No jogo *Banjo Pilot* há campeonatos, corridas simples, disputas contra o relógio e um modo especial para recolher peças de um quebra-cabeça durante a prova.

Você escolhe um modo de jogo e quando vence tem acesso a novas pistas, personagens e prêmios.

Para curtir o jogo inteiro é necessário ganhar todas as provas. A tarefa é difícil e você tem de elaborar sua estratégia de corrida e usar itens de ataque e defesa.

Aprenda as manobras de fuga do avião, que salvam sua vida e dão aceleração extra, e prepare-se para encarar um chefe depois de vencer um campeonato. Aí suas habilidades de piloto nem são tão importantes, pois seu objetivo é derrubar o inimigo.

Para aumentar a emoção, convide um amigo para uma disputa, mas é preciso conectar outro GBA com outro cartucho para acionar o modo de dois jogadores.

Desvie do chefe e faça de tudo para acertá-lo quando tiver chance.

Pegue os itens amarelos com a interrogação para ganhar objetos de ataque.

Tenha cuidado. Se você sair da pista principal, seu avião fica muito lento.

Vencendo um campeonato, outro fica disponível, com mais personagens e segredos.

Fale com Cheato para trocar suas páginas por prêmios.

DIVULGAÇÃO

LIÇÕES EM CASA

Cada família tem seu jeito e todas têm muito para nos ensinar.

Você já notou que muitos bichos preferem ficar em turma? Vivendo em grupo, os mais velhos protegem os mais novos. E os filhotes aprendem a encarar a vida na mata observando os adultos.

Com os humanos acontece a mesma coisa. Rodeados pelos familiares, nos sentimos protegidos. Deles recebemos carinho, cuidados e aprendemos uma porção de coisas.

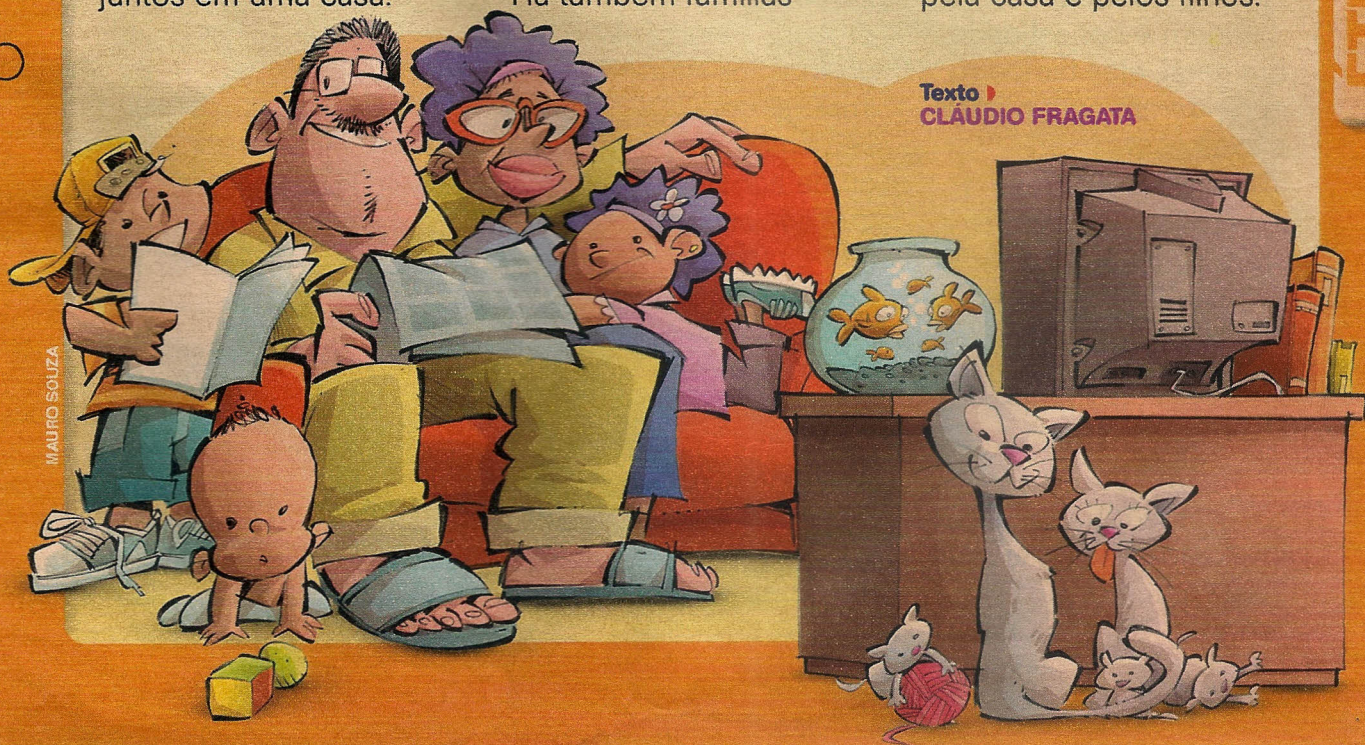
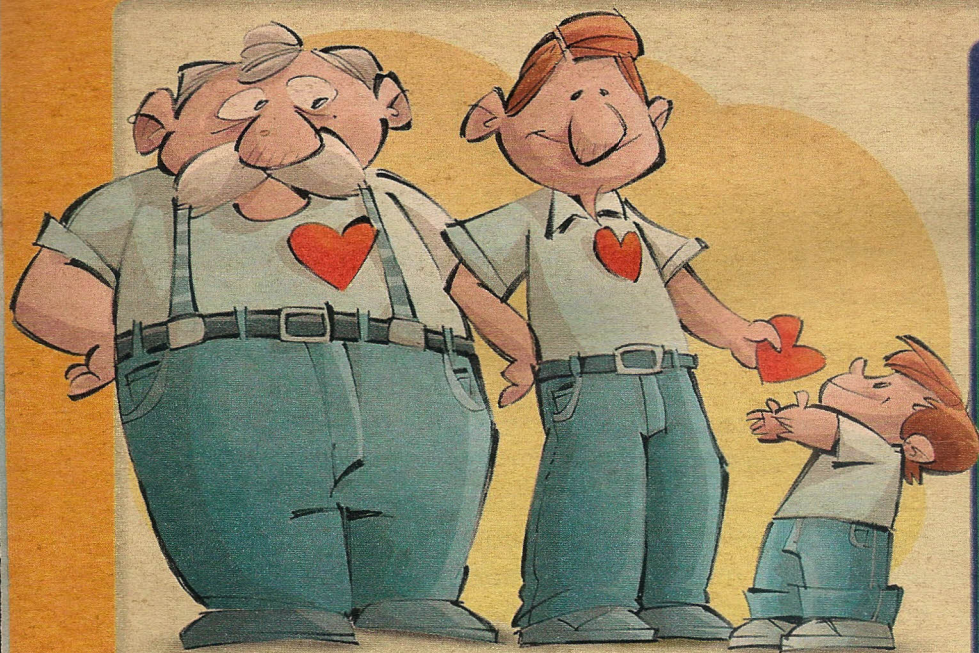
A vida em família foi mudando com o tempo. Antigamente as famílias eram numerosas e todos costumavam morar juntos em uma casa. Era comum um casal ter mais de dez filhos e os homens eram os chefes da família. Eles saíam para trabalhar ou cuidar dos negócios, enquanto as mulheres ficavam em casa ocupadas com os afazeres domésticos e a educação das crianças.

Hoje as pessoas vivem em famílias menores e boa parte dos casais tem de um a três filhos.

E já existem também diferentes tipos de família. Há casais que não são casados, mas que têm filhos. Há pais que têm filhos adotivos. Há também famílias formadas por pais que tiveram filhos de outros casamentos. Um tipo de família que está se tornando bastante comum é aquela formada apenas pela mãe ou pelo pai que cuidam sozinhos de seus filhos.

Algumas dessas mudanças estão ligadas à modificação do papel da mulher na sociedade. Hoje, a maioria das mães trabalha fora e tem responsabilidades iguais às dos homens. No Brasil, é grande o número de famílias que têm a mãe como a única ou a principal responsável pela casa e pelos filhos.

Texto CLÁUDIO FRAGATA

MAURO SOUZA

DE PAI PARA FILHO

Seja qual for o tipo, a família é sempre um meio de transmissão de cultura e valores. Ou seja, os pais passam para os filhos suas crenças e sua maneira de ver o mundo. Com eles aprendemos valores importantes para nossa formação, como solidariedade, coragem e honestidade. Em geral, eles também aprenderam com os pais e avós essas informações e sentimentos, que vão sendo transmitidos de uma geração a outra.

Os membros de uma família costumam compartilhar algumas tradições. Um bom exemplo disso são as festas que reúnem pais, filhos, avós, tios e primos para comemorar a Páscoa ou o Natal. Cada família também tem seus próprios hábitos, como comer uma bela macarronada na casa dos avós no domingo ou ir à praia nas férias de verão.

Mas o que mantém mesmo uma família unida é o respeito que cada um tem pelo outro. Procure se lembrar disso antes de implicar com seu irmão ou de achar que só você tem direito de escolher um programa na TV.

A ÁRVORE DA SUA FAMÍLIA

Desenhe uma árvore. Na base dos galhos, cole sua foto e a de seus irmãos.

Depois, logo acima, cole uma da sua mãe e outra de seu pai, uma ao lado da outra.

Acima da foto da sua mãe, cole ou desenhe imagens dos seus avós maternos. Faça o mesmo do lado do seu pai. Se conseguir, repita esse passo com os pais dos seus avós.

Ao lado de cada pessoa, escreva o nome dela, o local e a data de nascimento e outras coisas que descobrir. Pode ser a profissão, o prato predileto ou uma viagem que ela fez. Repare como há semelhanças e diferenças entre essas pessoas da sua família.

AVÓ
AVÓ
AVÔ
AVÔ
PAI
MÃE
IRMÃ
EU
IRMÃO
IRMÃO

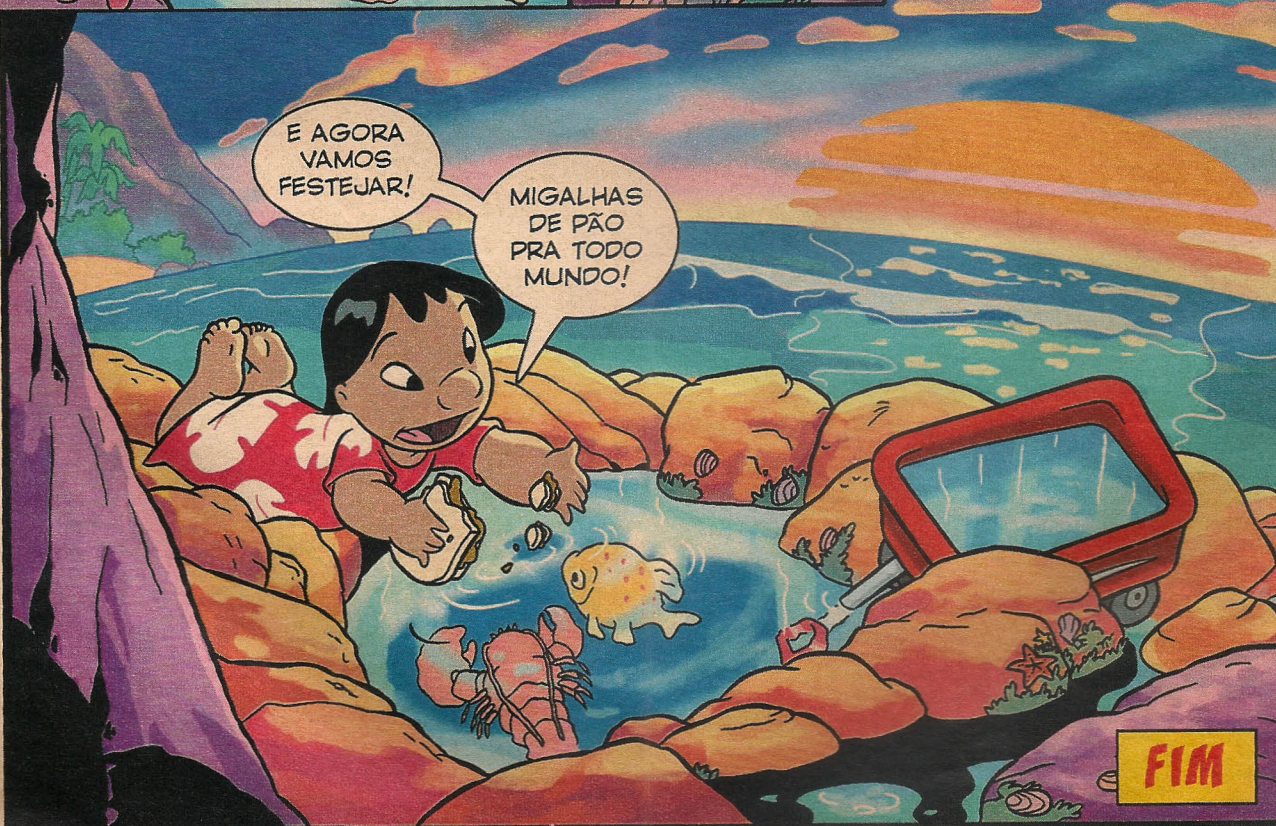
LILO
UM AMIGO PARA O FOFUCHO
O HAVAÍ É UM VERDADEIRO PARAÍSO PARA QUEM AMA A NATUREZA... COMO A LILO!
NAS ÁGUAS QUE CIRCUNDAM AS ILHAS, HÁ TAMBÉM UMA EXTRAORDINÁRIA VARIEDADE DE CRIATURAS MARINHAS... COMO O FOFUCHO, O AMIGO DA LILO!
TOMA, FOFUCHO! ESTE SANDUÍCHE DE PASTA DE AMENDOIM VAI LEVANTAR SEU ASTRAL!
É FÁCIL ENTENDER POR QUE VOCÊ ESTÁ TRISTE...
VIVER SOZINHO NUMA POÇA É MUITO CHATO!
VOCÊ PRECISA DE ALGUÉM PRA BRINCAR QUANDO EU NÃO ESTOU POR PERTO!
JÁ SEI!
VOU ARRANJAR UM AMIGO PRA VOCÊ! FIQUE AÍ, FOFUCHO! EU JÁ VOLTO!

NA PRAIA...
A PESCA FOI BOA! OLHA SÓ O TAMANHO DESTA LAGOSTA!
É! ACHO QUE O DONO DO RESTAURANTE VAI PAGAR UM BOM PREÇO!
EI! TIVE UMA GRANDE IDÉIA!
SÓ PRECISO ENCONTRAR UM JEITO DE ARRANJAR DINHEIRO BEM DEPRESSA!
DEPOIS...
SE EU RECOLHER GARRAFAS VAZIAS PARA RECICLAGEM, POSSO CONSEGUIR ALGUM DINHEIRO!
MAS...(PUF!)
...DEVE EXISTIR UM JEITO MAIS RÁPIDO DE ENCONTRAR!
E LILO DESCOBRE EM OUTRO LUGAR UM "JEITO MAIS RÁPIDO"...
AQUELES SANDUÍCHES ERAM OS NOSSOS!
OOPS!
ASSIM É MAIS FÁCIL!
PRA QUE ESPERAR QUE AS PESSOAS JOGUEM AS GARRAFAS FORA?

LILO CONTINUA SUA BUSCA...
NOSSA! QUE ONDA! VAMOS?
TÔ INDO!
ESTA EU NÃO POSSO PERDER!
AGORA FALTA POUCO!
KER-SPLASSH
GLUB... COF!
NOOOSSA...
...QUE ONDA!
VOCÊ ESTÁ TODA SUADA, GAROTA!
ESTÁ MUITO QUENTE, NÉ?
NÃO! NÃO É ISSO! FOI UMA ONDA QUE...
PEGUE ESTA GARRAFA DE ÁGUA PARA SE REFRESCAR!
ERA EXATAMENTE O QUE EU ESTAVA PRECISANDO PRA ACABAR DE ENCHER O MEU CARRINHO!
OBRIGADO, SENHOR!
AGORA É SÓ DEVOLVER AS GARRAFAS! O DINHEIRO QUE VOU GANHAR DEVE SER SUFICIENTE!

FOFUCHO! QUERO LHE APRESENTAR A LAGOSTA MADÁ!

MADÁ, ESTE É FOFUCHO!

ACHO QUE VOCÊS VÃO NADAR MUITO BEM JUNTOS! EH, EH!

E AGORA VAMOS FESTEJAR!

MIGALHAS DE PÃO PRA TODO MUNDO!

FIM

ENIGMA

Descubra o nome dos objetos encantados criados pelo mago.

Resposta na página 42.

- Kadu e Guga estão de olhos fechados.
- Pablo e Juca têm mãos.
- Lico não é uma cadeira.
- Há um bicho sobre Rafa.
- A cor verde aparece em Dudu, Guga e Juca.
- Kaká e Lico têm algo na cor azul.

Cuco! Cuco!

A

B

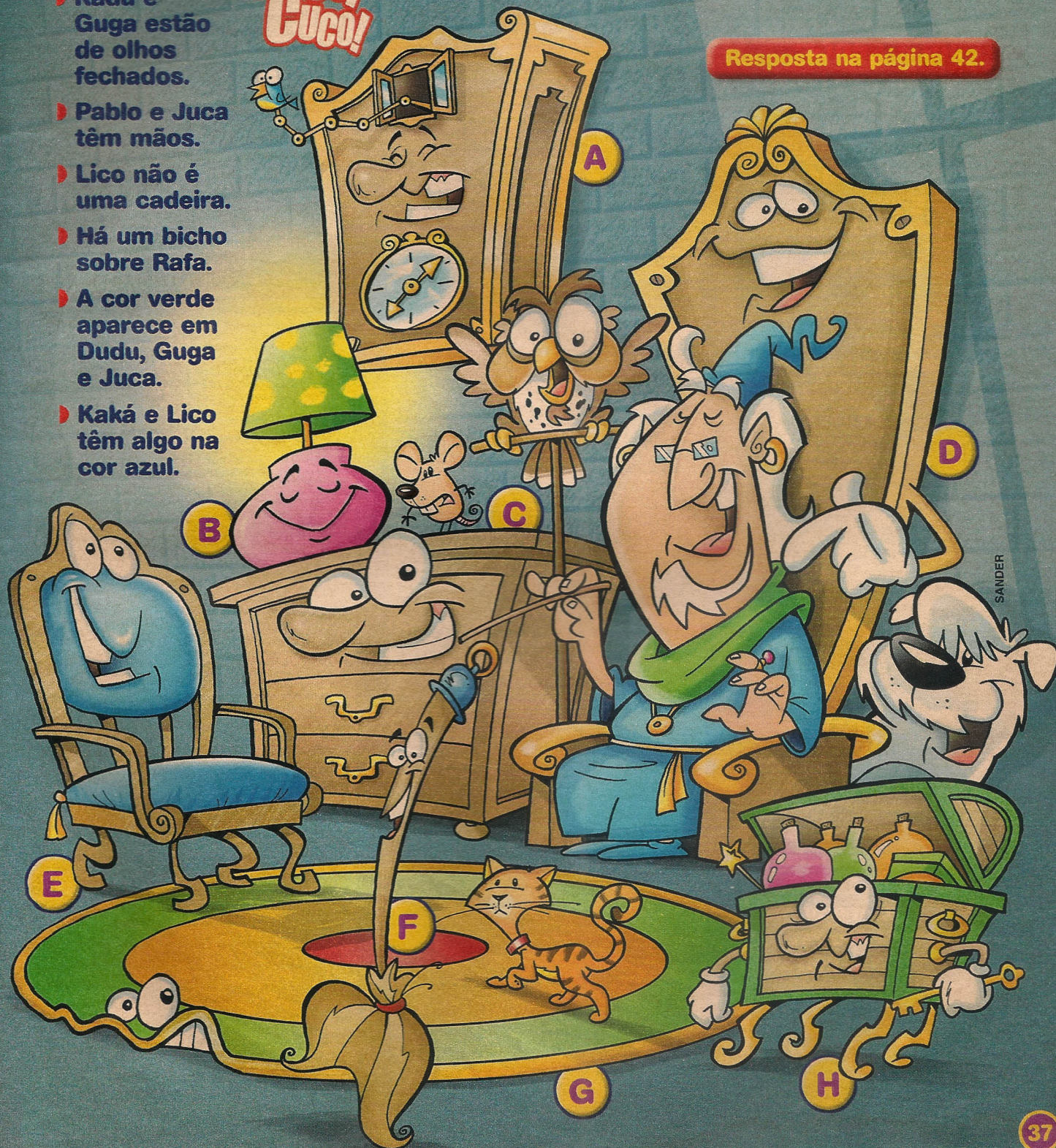
C

D

E

F

G

H

SANDER

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

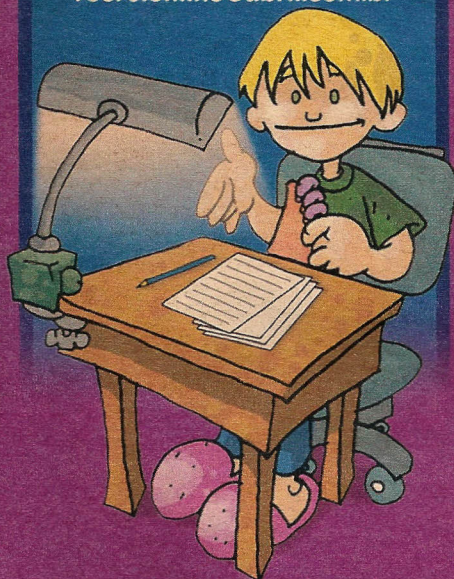
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Como os sapos modernos se comunicam?
– Web, web!
Juliana Todero Campos
Campinas – SP

Qual a casa que temos e não podemos morar nela?
A casa do botão.
Alessandra Gananian
Curitiba – PR

Qual é o rei que não reina?
O rei do baralho.
Camila Caldeira Rodrigues
Brasília – DF

Quando vão para lá, estão com a barriga para cá; quando vêm para cá, estão com a barriga para lá. Quem são?
As pernas.
Giovanni Abos
São Paulo – SP

Qual a semelhança entre o estudante preguiçoso e o papagaio?
Eles vivem repetindo.
Silvana Helena
Recife – PE

O que é um pontinho vermelho na onda?
Um morango surfista.
Clarissa Gilla, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

Por que o elefante é grande, cinzento e enrugado?
Porque se fosse pequeno, branco e lisinho ele seria uma aspirina.
Otávio Silva Alvarenga, 10 anos
Poços de Caldas – MG

O que tem botão, mas não é camisa; tem tela, mas não é pintura?
A televisão.
Mariana H., 10 anos
Jundiaí – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Ávila
Diretor de Núcleo: René Tadeu P. Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Gerente de Publicidade: Fernando Sabadin **Executivos:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano, Renato Mascarenhas e Renato Resston **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado e Marco Bulara **MARKETING Gerente de Produto:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** André Vasconcelos e Thiago Cavassutti **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl.c Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negocios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turimos/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guia Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quadtro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante, Super Surf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Bravo, Guia do Estudante, História, Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Anamaria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 261, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
Fique de olho
No meio da turma há oito caracóis que não têm concha.
Você consegue encontrá-los?
Resposta na página 42.
BIRY
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o Matheus Carvalho Chagas, que se amarra em ler a RECREIO.
SÃO PAULO – SP

Queria saber mais sobre o basquete e quem o inventou.
SAULO FERREIRA SÁ
ARAÇUAÍ – MG

Oi, pessoal! Gostaria que falassem mais sobre lobos e espadas medievais.
Matheus Gomes

E aí, turma da RECREIO?! Gosto muito a revista e não perco uma edição.
Jaciara Busarello, 9 anos
RIO DOS CEDROS – SC

Olá, turma! Sugiro um texto sobre caracóis na seção *Bichos*.
Maria Luiza Walter Costa, 11 anos
BRASÍLIA – DF

O Thiago quer ler matérias sobre Power Rangers Tempestade Ninja.
SÃO LUÍS – MA

Adoro dar risada com as piadas da revista e fazer os testes.
ISABELLA SEBINELLI
ITATIBA – SP

O Gustavo Oliveira Biazoto adora fazer passatempos.
SOROCABA – SP

O Lucas adora bichos e não resiste parar para brincar sempre que encontra um gatinho.
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho do Thiago Oliveira Bueno.
SOROCABA – SP

O Gabriel Suzan, de 10 anos, gosta de ler dicas de games.
ITATIBA – SP

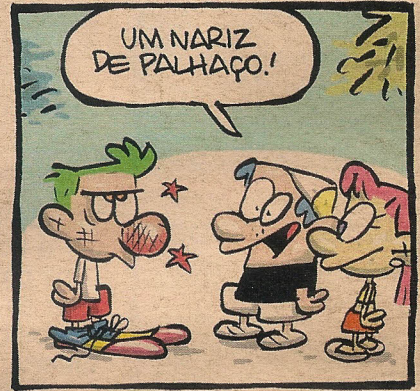
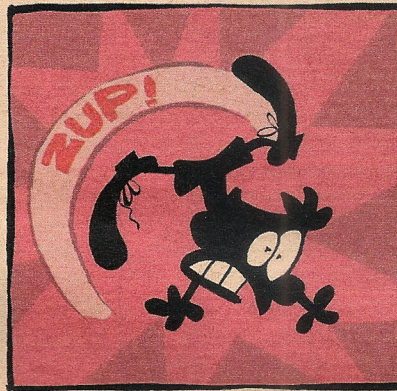
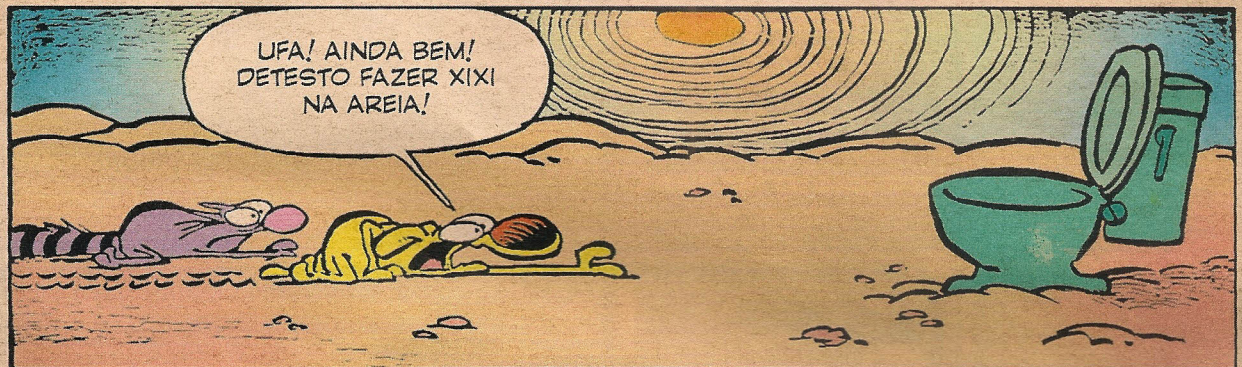
Esta é a fã da RECREIO Fernanda Marchiano.
SÃO PAULO – SP

Curto as coleções e adoro fazer os passatempos e ler as curiosidades e os quadrinhos. Queria uma matéria sobre deuses e costumes egípcios.
JOÃO ANTÔNIO ANCELMO RIBEIRO LIMA, 9 ANOS
MORENO – PE

O Alex de Oliveira gosta de fazer as coleções da RECREIO.
ARACAJU – SE

Os irmãos Rafael e Felipe curtem juntos a RECREIO.
RIO DE JANEIRO – RJ

TIRINHAS!

Bichos — por Fred Wagner

Animatiras — por Jean Galvão

Mamãe Ganso — por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

A ▸ KADU
B ▸ GUGA
C ▸ RAFA
D ▸ PABLO
E ▸ KAKÁ
F ▸ LICO
G ▸ DUDU
H ▸ JUCA

Página 39